RAGNAROK BATTLE OFFLINE

EXTRA BOOK

04冬コミ
配布本

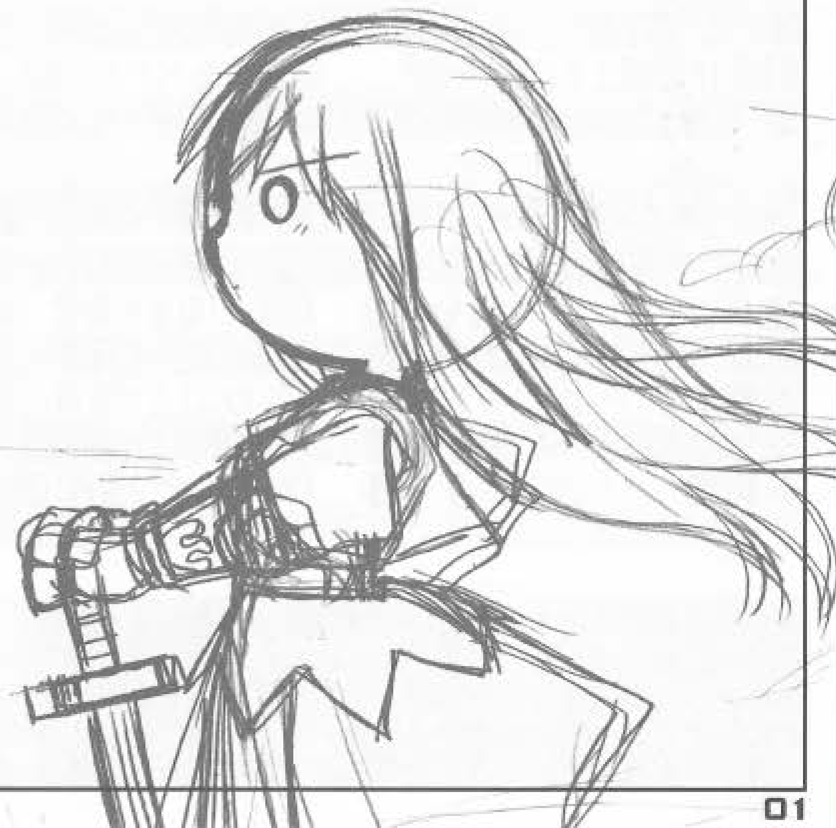
RBOのおまけ本

はじめに

　はいっ！この度はコミックマーケット６７でのラグナロク・バトル・オフラインを手にとって頂きありがとうございます！
　２年前に冗談ＦＬＡＳＨとして製作し、当時は全く作る気も無かった筈のＲＢＯが何故か！ついに完成です！
　いや、もう本当に長かったです。無茶な作業量だとは思っておりましたが、まさかこんなにもかかるとは……。
　一時期は「もう、やめよう？ホント無理ッス」とか思った時期もあったのですが、なりたさんを始めとするフランスパンスタッフ様の助力（ていうか殆ど全部）を頂いて、ここまで出来ました。まだ、今後どんな感想が帰ってくるのかドキドキものなのですが、最後の最後まで出来る限りのコトを注ぎ込んだつもりです。

　この本はずっと待って下さった方々や、わざわざコミケ会場まで足を運んでくださった方々の為、感謝の意味も込めて作りました。少しでも、皆さんにＲＢＯを楽しんで頂くお役に立てれば幸いです。

2004.12.30 南向春風 拝



SWORD-MAN
（剣士）



スキル技（スキルポイントで習得）

マグナムブレイク	↓↘→＋A	炎を纏う全方位攻撃
バッシュ	↓↘→＋B	剣による強打（女剣士は空中でも使用可能）
インデュア	↓↓＋A	一定時間、仰け反らない
プロボック	↓↓＋B	挑発 敵の攻撃力が上昇するが、防御力は低下させる
剣修練	常に効果を発揮	基本攻撃力が上昇
急所攻撃	常に効果を発揮	バッシュに気絶効果付与 バッシュ中Bでスタンバッシュ
ＨＰ回復向上	常に効果を発揮	ＨＰ回復力が上昇
移動時ＨＰ回復向上	常に効果を発揮	移動中もＨＰが回復
オートバーサク	HP一定値以下で自動発動	攻撃力が一時的に増加

特殊技（能力値の変動で習得）

脅威の生命力	攻撃を受ける直前にガード	成功するとＨＰが微量回復（HP回復向上習得時）
連バッシュ	バッシュ中↓↘→＋B	DEX-20以上で習得（男女共通）
連撃１	弱攻撃ＨＩＴ中A	AGI-10以上で習得（男女共通）
連撃２	連撃１ＨＩＴ中A	AGI-XX以上で習得（男女共通）
タックル	→→＋B	STR-XX以上で習得（男女共通）
下突き	ジャンプ中↓＋B	XXX-20以上で習得（男剣士専用）

あらゆる戦闘に適応した戦い方が出来る万能型キャラクターです。特出した部分は少ないですが、戦闘職にしてはＨＰ回復系能力が多い所と、攻撃範囲の広いジャンプ攻撃を活かす事ができれば、結果的に好タイムを狙えるキャラクターです。尚、ＬＶ１０プロボックは意外に強力です。ＬＵＫと組み合わせると脅威の戦闘力に。

ARCHER
（弓手）



スキル技（スキルポイントで習得）

チャージアロー	↓↘→＋A	敵を貫通し、弾き飛ばす一撃
ダブルストレイフィング	↓↘→＋B	攻撃力の高い二段撃ち
集中力向上	↓↓＋A	AGI・DEXが一定時間上昇
アローシャワー	↓↓＋B	大量の矢を一斉発射（空中での使用も可）
矢作成	D	矢のストック数を追加
ワシの目	常に効果を発揮	基本DEX値が上昇
フクロウの目	常に効果を発揮	基本AGI値が上昇

特殊技（能力値の変動で習得）

空対空矢	ジャンプ中→＋A	標準装備（女弓手専用）
空中下撃ち	ジャンプ中↓＋B	DEX-30以上で習得（男弓手専用）
地対空矢	→→＋B	DEX-30以上で習得（男女共通）
連撃１	弱攻撃ＨＩＴ中A	AGI-10以上で習得（男女共通）
連撃２	連撃１ＨＩＴ中A	AGI-XX以上で習得（男女共通）
バックステップ	↓＋D	XXX-30以上で習得（男女共通）
ショルダータックル	→→＋A	STR-10以上で習得（男弓手専用）
ダッシュキック	→→＋A	DEX-20以上で習得（女弓手専用）
ダブルキック	ジャンプ中↓↓＋A	STR-10以上で習得（女弓手専用）

画面外まで軽々届く、弓矢攻撃が魅力のキャラクターです。ちなみに、男弓手の立ち撃ちと屈み撃ちはボタン押しっぱなしで変化しますので、上手く使えば更に戦闘力が上がるかと。男女で空中矢撃ち・アローシャワーの性能が大きく異なるのも特徴のひとつで、男はボスクラスの大型単体相手。女は複数相手を得意としています。

THIEF
（盗賊）



スキル技（スキルポイントで習得）

スティール	⬇↘➡＋A	アイテムを盗み出す一撃（男シーフは空中使用可）
インベナム	⬇↘➡＋B	大ダメージを与える毒の一撃（女シーフは空中使用可）
解毒	⬇⬇＋A	毒状態を即座に解除
石投げ	⬇⬇＋B	たまに気絶させる石の飛礫（男シーフは空使用可）
砂まき	➡➡＋B	敵を盲目にする砂の障壁
ハイディング	（避け中）D	身を隠し、全ての攻撃を無効にする
バックステップ	（避け中）⬅＋D	大きく飛び退く緊急回避
ダブルアタック	⬇⬇＋D	一定時間、攻撃数を２倍に増加
回避率増加	常に効果を発揮	攻撃を自動回避する確率が上昇

特殊技（能力値の変動で習得）

避け	D	標準装備（男女共通）
ステルス前ダッシュ	（避け中）➡➡	標準装備（男女共通）
空中ダッシュ	ジャンプ中➡➡	DEX-10以上で習得（男女共通）
連撃１	弱攻撃ＨＩＴ中A	AGI-10以上で習得（男女共通）
連撃２	連撃１ＨＩＴ中A	AGI-XX以上で習得（男女共通）
八双飛び	ジャンプ中⬇⬇＋A	標準装備（男シーフ専用）
急降下下突き	ジャンプ中⬇⬇＋B	標準装備（女シーフ専用）
急降下キック	ジャンプ中⬇⬇＋A	XXX-35以上で習得（女シーフ専用）
踏み込み斬り	➡➡＋A	AGI-XX・XXX-10以上で習得（女シーフ専用）

他の追従を許さぬ移動速度・空中機動力・無敵回避能力でタイムと被ダメージボーナスを狙えるテクニカルキャラクターです。最初は回避率増加重視でスキルを取得してもＯＫですが、慣れてきたら回避は最低限に留め、インベナムやダブルアタック中心に振って攻撃力を高めた方が好タイム・高経験値を狙えます。

MERCHANT
（商人）



スキル技（スキルポイントで習得）

メマーナイト	⬇⬇＋A	財産を犠牲にした強烈な一撃（ゼニー消費）
プッシュカート	⬇⬇＋B	カートを呼び寄せる
カートレヴォリューション	カート装備時⬇⬇＋B	カートを利用した広範囲への連続攻撃
露店開設	カート装備時⬇⬇＋D	赤字覚悟のアイテム無料配布（ゼニー消費）
所持量増加	常に効果を発揮	露天開設時のアイテム出現数増加
ラウドボイス	⬇↘➡＋B	気合を入れてSTRを上昇

特殊技（能力値の変動で習得）

商人の志気	常に効果を発揮	所持ゼニー量に比例して攻撃力上昇（標準装備）
ディスカウント	D	受けた攻撃をその場で査定＆換金（標準装備）
オーバーチャージ	⬇↘➡＋A	商人独自の交渉術でゼニーを入手（標準装備）
ポーションがぶ飲み	⬇↘➡＋D	手持ちの商品でやむなく回復（ゼニー消費・標準装備）
連撃	弱攻撃ＨＩＴ中A	男 AGI-10・女 LUK-10以上で習得
フェイクダッシュ	➡➡＋A	INT-10以上で習得（男商人専用）
ヒップアタック	➡➡＋B	STR-XX・DEX-10以上で習得（男商人専用）
ヒッププレス	➡➡＋B	STR-11・XXX-11以上で習得（男商人専用）
前転	➡➡＋A	AGI-10以上で習得（女商人専用）
ドロップキック	➡➡＋B	STR-10・DEX-XX以上で習得（女商人専用）

何気にオーバーキル能力ＮＯ１キャラクター。最初はタイム短縮を狙うより、与ダメージ合計値によるボーナスを狙った方が経験値効率が良いです。コツは瀕死のモンスターをなるべく纏めてメマーナイトで一気に片付けるコト（笑）慣れてきたらオーバーチャージよりもディスカウントでゼニーを稼いで時間短縮を。

ACOLYTE

(修道士)



スキル技（スキルポイントで習得）

ニューマ	↓↓ + A	特定の飛び道具などを無効化する
テレポート	↓↓ + B	一瞬で別の場所に移動
ホーリーライト	↓↘→ + B	聖なる光の球を降らせる
ブレッシング	(詠唱中)↓↓+A	STR・DEXを一時的に上昇させる
ヒール	(詠唱中)↓↓+B	周囲と自分のHPを回復させる
速度増加	(詠唱中)→→+A	AGIを一時的に増加させる
速度減少	(詠唱中)→→+B	周囲の敵のAGIを減少させる
エンジェラス	(詠唱中)↓↘→+B	防御力を一時的に向上させる
ディバインプロテクション	常に効果を発揮	全般的な防御力が向上する
デーモンベイン	常に効果を発揮	全般的な攻撃力が向上する

特殊技（能力値の変動で習得）

連撃１	弱攻撃ＨＩＴ中A	男AGI-10・女DEX-5以上で習得
連撃２	連撃１ＨＩＴ中A	男AGI-20・女STR-10かつDEX-10で習得
回し蹴り	→→ + A	DEX-5以上で習得（男アコ専用）
渾身の掌底	→→ + B	STR-XXかつDEX-10以上で習得（男アコ専用）
空中正拳連打	ジャンプ中↓↘→+A	STR-10かつAGI-XX以上で習得（男アコ専用）
ホーリーハンマー	→→ + A	INT-10以上で習得（女アコ専用）
ホーリーホームラン	→→ + B	STR-10以上で習得（女アコ専用）
ルナバスターラリアート	A + B	XXX-XX以上で習得（女アコ専用）

脅威の回復・サポート能力を有し、複数プレイには欠かせないキャラクターです。能力値変動系スキルを多数持っている為、実際の能力値の幅が広く、スキルを計算に入れて特殊技を習得する事も可能。尚、唯一の攻撃スキルであるホーリーライトは、ある特殊技と組み合わせる事によって敵殲滅力が大きく変化します。

MAGICIAN

(魔術師)



スキル技（スキルポイントで習得）

ソウルストライク	↓↓ + A	弧を描くエネルギー弾（空中使用可）
ファイヤーウォール	↓↓ + B	暫く継続する炎の壁
ナパームビート	(詠唱中) D	透明なエネルギー弾と爆発
ファイアボルト	(詠唱中)↓↓+A	空中から降り注ぐ炎の雨
コールドボルト	(詠唱中)↓↓+B	空中から降り注ぐ氷の塊
ライトニングボルト	(詠唱中)↓↘→+A	敵の頭上に落ちる雷の柱
サンダーストーム	(詠唱中)↓↘→+B	全方位に雷の柱を連続発生
フロストダイバー	(詠唱中)←→+A	地を這い、敵を凍結させる冷気の塊
ファイヤーボール	(詠唱中)←→+B	爆発を起こす火炎弾
ストーンカース	(詠唱中)→→+A	敵を石化させる呪いの一撃
エナジーコート	(詠唱中)→→+B	SPを代償に防御を上昇させる
セイフティウォール	(詠唱中)↓↑+B	一定数の攻撃を完全に防ぐ障壁（青ジェムストック消費）

特殊技（能力値の変動で習得）

空中ダッシュ	ジャンプ中→→	AGI-10以上で習得（男女共通）
ダッシュ突き	空中ダッシュ中→+A	DEX-10以上で習得（女マジ専用）
高速回転ダガー	→→ + A	STR-10以上で習得（男マジ専用）
電撃キック	→→ + B	XXX-20・AGI-XX以上で習得（男マジ専用）
杖アッパー	→→ + A	STR-5以上で習得（女マジ専用）
電撃掌底	→→ + B	XXX-10・XXX-10以上で習得（女マジ専用）

スキルが使えない時期はかなり辛いですが、スキルツリー後半の技を覚えると、劇的に爽快なキャラクターへと変貌してゆきます。

覚えているスキルによってステージ毎の得手不得手が変わるので、ある程度計画的な育成が必要かと。浅く広く覚えるも、深く集中的に覚えるもプレイヤーの使い方次第です。

ラグナロクの予備知識

■ＢＯＴ：ＲＯＢＯＴが起源。プログラムで自動的に徘徊・戦闘・アイテム拾得する、プレイヤーが操作していないプレイヤーキャラクター。やる側としては便利だが、サーバーに負荷をかけたり、相場を崩したり、アイテム横取りしたりと、普通のプレイヤーには迷惑極まりない存在。

日本のラグナロクは他ゲームに比べて異様にＢＯＴ数が多く、ある意味狩場の名物にもなってしまっている（涙）

話し掛けられたり横殴りすると自動的に受け答えするＢＯＴもおり、逆にユーザーの神経を逆撫でしている。

■カプラサービス：人が集まる場所によく立っているエプロン姿の姐さんで、預かり所や転送などのサービスを担当するＮＰＣキャラクター。どちらかというと、ポリンなどよりも彼女達の方がマスコットキャラクターに向いていると思うのだが、そのあたりは考え方の違いか。

■ガンホー：日本のラグナロク経営の代理店。ゲーム運営、顧客情報や料金管理の他に、ＧＭというキャラクターを操作してゲーム内の秩序を守る業務も担当している。ただ、不思議とＢＯＴ常駐地帯などでＧＭの姿を見たという話は聞かない。“糞会社”で検索して一番最初に引っかかる特異な会社。通称“糞呆”

■グラビティ：通称“重力”。ラグナロクオンラインを開発、運営している韓国のゲーム会社。今回ＲＢＯを出すにあたって、公式的な許可やサポートをして頂きました。尚、金会長に初めて出会った時の第一声は「コレ（ＲＢＯ）はいつ出来上がるのですか？」だった。それからずーっと変わる事無くグラビティ社のイメージは「凄い勢いで突っ走る会社」。

■トレイン：する側の目的は色々だが、モンスターを大量に引き連れて歩き回る行為。列からはぐれたモンスターが近くのプレイヤーを襲ったり、狩場のモンスターが減ったりと、基本的に迷惑。尚、モンスターを押し付けて他プレイヤーを攻撃する行為はＭＰＫと呼ばれる。

ご注意!!

このページから先は多くのネタバレを含んでいます!!
ゲームをより楽しんで頂くためにも、
エンディング後に御読み頂く事を強くお勧めいたします。

■最初のラフ状態。ここからパーツ毎に書き出していって、他にも必要そうな手のパターンや角度違いの部品などを作ってゆきます。

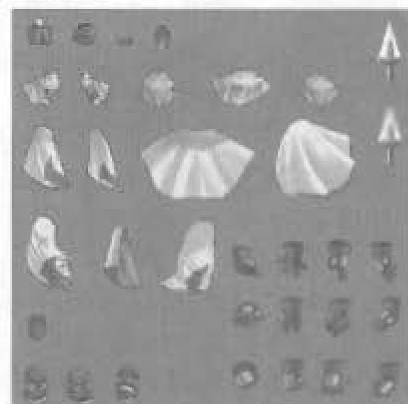
多関節キャラクターのコト

ＲＢＯのキャラクター達は、プレイヤーや、モンスター達、全てにおいて“多関節アニメーション”と呼ばれる手法で動いています。

これはセルアニメの様に１コマずつの絵を描くのではなく、あらかじめ作っておいた手や足などの部品を回転させたり位置をずらしたりして動かす方法で、メガドライブ時代のゲームに良く使われていました（セルアニメ＝紙芝居・多関節アニメ＝操り人形劇と言えば、多少イメージしやすいかも）

ドット絵や３Ｄが主流の今、なぜこの手法を使ったかというと、僕が「セルアニメも３Ｄも、全く技術持ってません！」という一言に尽きるのですが（涙）

あと、「トレジャーゲー大好きっ子なので、純粋に多関節が好き！」とか「少ない絵数で高画質で滑らかなアニメを作りやすいから好き！」という理由もあります。


■男マジの取り込み用パーツ群。あと他に顔のみの１枚があって、部品はそれで全部。大体どのキャラも２～３枚程度の部品で動いています。

モンスターさん達のコト



■ときおり、華麗なステップを魅せてくれるソルスケさん。彼らアンデットは軽い攻撃だと、すぐに崩れて戦いが長引きがちなので、ちょっとコツが必要。ヒントはダウン攻撃。

モンスター。でっかいのからちっこいのまで様々で、だいたい９０種くらいいます。

最初の方はツールに慣れるので精一杯で、単純なヤツしか作れなかったのですが、慣れると「こんなのは？」「こんな技使ったら強そうだなー」とか色々詰め込むようになり、最後はなりたさんに「アンタはモンスターを全部レッドアリーマーにする気か」と怒られました。……スミマセン、今思うと半分はそんな気でした（笑）

あと、全部のモンスターをラフから動かせるトコロまでほぼ１人（エフェクトなどはお願いしていました）でやっていたものですから、モンスターの動作パターンが偏り易いという欠点もあり、新しい動きや攻撃方法のアイディアをひねり出すのにも苦労していました。そして、それをなりたさん達に伝えるのも。自分、説明下手なもので、どうも上手く伝わらないコトが多いんですよね……（涙））



■（左）個性と難易度のバランスが、結構上手くいったと思うジャック先生。とはいえ、蝙蝠攻撃とかは最初もっと画面いっぱいに出ていて、噴出し口あたりに居たら即死級ダメージでしたが（笑）

■（下）最初はザコ扱いで、ワラワラ出すつもりでいたソヒーさん。いざフェイヨンステージが出来上がってみると、なぜか中ボスに昇格（笑）

苦労話とか



■見た目からは予想外な攻撃をしてくるこのモンスター。とりあえず何をするにも前兆行動があるので、それを見逃さないようにすると戦いやすいかと。

じつはゲーム本編に関係無いトコロでとんでもない苦労話が多数あるのですが、ここでさえも下手に語る事が出来ない内容な上、そのあたりの交渉などはなりたさんにお任せ（押し付け？）していましたので、僕は語れません（涙）いつか、何処かでこっそりと愚痴をこぼしていただけるのではないかと。唯一言えるのは、前に僕の師匠が話してくれた「宇宙人と会話する位の心構えで交渉した方がいいよ？」という台詞が、ここ２年で身に染みたというコトでしょうか（苦笑）

製作自体での苦労話といえば。同人な為実働スタッフ数が少なく、製作に時間がかかってしまった事（ＥＤを見ていただければ判るかと）ゲーム以外の資料が何も貰えず、モンスター等の細かいデザインなどは想像で決めなければいけなかった事です。カード絵とかを資料にはするのですが、重要な部分は解らないコトが多かったです（涙）そんな中、一番役に立ってくださったのが「らぐどっと」さんだったり。そこにも資料が無かった時は、高レベルキャラの同居人に「ちょっとフリオニ倒して来て？」とかヒドイコトを頼んでおりました（笑）



■ＢＧのキャラクター達。じーっと観察していると、たまに何か台詞を喋ったりしています。

あ、そうそう。背景用のキャラクター作りも地味ながらも結構苦労しました。特にステージ１なんか、作っても作っても足りなくて（笑）２次職などは完全に線画から毎日少しずつ。１次職の方は同居人にも手伝ってもらったりしてチマチマとやっておりました。

尚、一部肖像権に関わりそうな方々が混ざっているのはご愛嬌という事で許してくださいー（笑）ご迷惑になりますので、たとえ気付いてもご本人に問い合わせたりしないコト！（約束だ！）

隠し要素とか

■原作からとんでもないデザインのウォルさん。本ゲームでもちゃんと穿いてません！っていうか製作中は本気で「どうしよう・・・・・・」と悩んだキャラでした。分身ウォルの姿に、その名残が残ってます（笑）

ＨＴＭＬやこの本の技表をみて「あれ？」と思った方、大丈夫です。ちゃんと居ます。ただ、使えるようになってもあまりのダメっぷりに最初は苦労するかと（笑）

ですが、じっくりと育てればある時点で突然マシになる筈ですので、諦めずに最後まで育てていただければ幸いですー。あ、彼ら専用のＥＤ絵も当然用意してありますので♪（見るには相当苦労するかとは思いますが……）

あと、ある特定の条件を満たせば、おまけステージが出現するようになっています。色々なキャラクターを使ってエンディングを見ていると、いつのまにかもう１つステージが選べるようになっているかと。特定のキャラ以外はかなりツライステージかと思いますが、限界までキャラクターを育てておけば、なんとかなるとは思います。

そうそう、隠し要素という程のものではないのですが。複数プレイ時は、１人の時よりもモンスター達がかなり強く設定されています。特に３人時は通常の約2.5倍程になっておりますので、メンバー構成や戦略を練ってプレイしないと、後半はかなりも難しいかと（というかアコ必須です！アコ無しクリアは本当にキビシイです）

３人プレイはある意味ＲＢＯの真の姿ですので、是非とも挑戦してみてください♪（相当パワーのあるＰＣでないと、突然フリーズするかも知れませんが（涙））

今後のハナシとか



■個人的に好きなモンスターで、かなり力入れてカッコよく出来ていたのですが、ステージの都合でボツに（涙）

じつは、ステージ数などの関係で、ほぼ完成していながらも泣く泣く削られたモンスター達が結構居ます。まずはそれらのモンスター達が登場できるステージなどの追加はしていきたいですねー。他にも、ステージの仕掛けや演出などでやり残した事が山程ありますし。

ただ、韓国などでの話が予想を遥かに越えて大きくなってしまいましたので、このまま同人というプラットホーム上で出せるかどうかはかなり微妙なトコロです。企業が関わってしまっている為（あっちのヒト達は毎回先走りすぎ！（涙））現在でもかなり同人としてはグレーな位置に居ると思いますので（涙）まぁどっちにしろ僕一人ではゲームは作れませんし、全体的な進行はなりたさんにお願いしています。ですので「引くも進むもなりたさん次第」といった具合です。

あ、ちなみに某所で言われていた「Ｐ○Ｐ移植」の件は、僕自身もよく解っていません。容量的にはどう考えてもムリだと僕でさえも思うんですけどね（笑）それと、僕の描く絵はソニーチェックに必ず引っかかりますのでその意味でもダメかと（某ＡＤＶが移植される時。マスターアップ直前になって「指４本じゃ駄目。全部１本ずつ描き足せ」と、偉いヒトに言われましたから（涙））



■FLASHムービーにも出てきていたのに、残念ながらステージそものがボツになってしまった可哀想なイシスさん。チラシにも描いてたのに（涙）

はーい、というわけでバトンタッチして最後に成田です。
最後って事で生々しい話を書いておきましょうね。

いやもう苦労したのなんの。いろいろありましたが一応終わりましたねと。
今年1月末のラグフェスではじめて姿を見せてから約1年、よくここまでがんばったなと思います。
韓G社と直接話しながら作業をして解りましたが、こりゃこっちで主導権握んないと話にならないねと。
はっきりいってかなりメチャクチャでした（笑）。最後の方はほとんど無視してましたけどねっ！

製作秘話的な部分。
僕の仕事は「南向さんのアイデアを現実的なレベルに落としこむ」のが主な仕事でした。
一番悔い残ったのはステージ数ですかね。予想に反してかなり手間がかかりました。
でも、7面もあるゲームなら別に少ないって事は決してないんですけどね。
元のROの面（エリア）が多すぎたのと、FLASHの方で出ていた下水とかピラミッドを
切らざるを得なかったのが、少なく感じる原因でしょうか。残念なところです。
ここら辺はアマツが舞台の「戦国RBO」と「ピラミッドRBO」が多分出るはずなのでご期待下さい（笑）。
また思い浮かべてけばりのネタだな！
また、GHとか時計塔は難易度的に出したくなかったというか。
一次職でそこまで進まれると逆に萎えるというかナンというかなのでお察し下さい。
まぁ、バフォメットをソロで倒せる時点でそんなの気にする必要ないんですけどねっ！

ゲームデザイン的にはあんまりRPGっぽくさせたくなかったというか。
髪型変えられない、武器変更できないという時点で、RPG寄りのデザインはないなと思っていました。
あんまり時間かけるモノではなく、RPGしたければ本家のROやってくださいな、と。
パラメータとかスキルもほとんど振らずにクリアでき（ると思い）ますので、
「よーし今日はint－LUKでマゾステプレイしちゃうぞ☆ミ」とかやって、
2時間くらいでさくっとおわる風にしました。友達とやるときに
セーブデータ持ち寄らないとやる気にもならん、みたいにしたくなかったと。

あとはネタ的な部分ですかね。ちりばめられたROネタの数々は、大体が南向さんとの
打ち合わせ中にでた悪ノリの結果です。韓G社はなんとか押し通すことができましたが、
初版を出した後に日G社からクレーム来ないかとドキドキしています。
…2版の内容が変わっていたら察して下さい（笑）。

今後とか夢のある話。
先にもちらっと書きましたが、追加マップは反響次第では一応考えています。
やはり元FLASHにあった下水とピラくらいはなんとかしたいなと。
GHは先述の理由でかなり作る気ありません。2次職が見えてきたらですかねぇ。作れないと思うけど。
そんな感じなので適当にご期待いただきたいと思います。

P●P版とか。
どうするんでしょうねー。ほんと後先考えないでウチが先に動く会社だよなって思います（笑）。
一度あちらのPS●開発担当者の方と話をしたんですが、まぁスペックを聞いてびっくりしました。
「さすが、ウィンドウズだ。こんなにメモリ使ってもなんともないぜ！」って感じで。
いかに湯水のようにマシンパワーを使っているかが解った瞬間でした。
作るなら1から作り直し、大半が韓G社作業、完成は2007年くらいになるような気がするので
気長にお待ち下さい。僕は無理だと思ってますんで（笑）。
現RBOのネットワークゲーム化よりは、まだ現実的かなと思いますが。
まぁ、夢のある話なんで、ホムンクルス実装と同じくらいに考えていて下さい。

最後に本家のラグナ。
僕のキャラもめでたくオーラでました。ソロでね。今は故郷のバルダーに帰ってまったりしています。ソロでね。
正直、もう（現実的なレベルで）欲しいモノはほとんど揃ったし、オーラ気に入ってるんで、
これが消えちゃうと思うと、転生してまでやるかどうかはかなり不明です。
まぁ、RO自体がそろそろ寿命というか、不正が前提でBOTに食い尽くされた現状では、
これ以上遊びようがないというか、ほんと残念なことですね。
これからもダラダラ遊んでいくとは思いますが、他鯖でゼロからはじめて、
新二次とかそっちの方ちょこちょこやっていこうかなと思います。



マイグレの際、知り合い連中が
みんなバルダーに残ってしまったので
僕とQMCだけが友達です。毎晩100時間ソロな。

※画面はイメージです

　というわけでして、まぁ発表から色々ありましたＲＢＯですが、流石に長い間少しずつ作業してきた分だけ、色々なものを詰めるコトが出来たと思います。ゲームプレイ中などで、「あ、おまけ本で言っていたのはこれのコトか」といった具合で、気付いて微笑んで頂けると幸いです。
　尚、次のネタは結構近いうちにお披露目できる様に、今も立ち止まらず頑張っています。最初に「こんなゲームがやりたい！」と作り始めた気持ちを忘れずに、これからも作りつづけてゆくつもりですので、どうかこれからも、のんびりとＲＢＯを見守ってやってください♪

ではまた、次の機会に。



奥付
発行：春風亭工房
発行者：南向春風
発行日：2004/12/30
連絡先：h_namikai@yahoo.co.jp



FRENCH-BREAD
SYUNPU-TEI-KO-BO
RAGNAROK BATTLE OFFLINE EXTRA BOOK